

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2004-13148

(P2004-13148A)

(43) 公開日 平成16年1月15日(2004.1.15)

(51) Int. Cl.⁷

G09B 19/22

A63F 5/04

G09B 1/20

G09B 19/00

F I

G09B 19/22

A63F 5/04 511E

G09B 1/20

G09B 19/00 Z

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 1 書面 (全 3 頁)

(21) 出願番号 特願2002-206244 (P2002-206244)

(22) 出願日 平成14年6月10日 (2002.6.10)

(71) 出願人 000170901

黒木 猛雄

宮崎県延岡市北小路6番地26

(72) 発明者 黒木 猛雄

宮崎県延岡市北小路6番地26

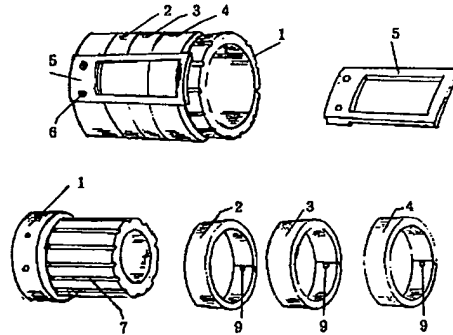
(54) 【発明の名称】 パチスロ絵柄記憶リング

(57) 【要約】

【課題】 この発明は、従来において非常に困難であったパチスロの絵柄の記憶、研究をいつでも、どこでも、手元で記憶、研究できる方法に関するものである。

【解決手段】 パチスロのドラムを手の中で使える程度に縮小し、手で回しながらリング上の絵柄を記憶、研究するために発明されたのが本発明である。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

パチスロのドラムを、手の中で使えるほどの大きさに縮小し手回しにより、パチスロの絵柄を記憶研究するパチスロ絵柄記憶リング。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、リングを手回ししながら、リング上の絵柄でパチスロの大当たり（7が3個並ぶことをいう）前に現れる前兆絵柄の記憶、ならびに未公開前兆絵柄の発見研究に利用するものである。

10

【0002】

【従来の技術】

従来はパチスロの前兆絵柄の記憶は書物に載っている前兆絵柄を見ながら記憶するか、又は、遊技場でプレーしながら時間をかけて記憶していた。書物を見ながら記憶する方法は機種があまりにも多く絵柄自体も複雑で、なかには100以上もの前兆絵柄を持つ機種もあり、短期間での前兆絵柄の記憶は極めて困難である。又、遊技場で記憶する方法も、プレーしながらの記憶であり、絵柄記憶にだけ集中できないため長い時間と多額の金銭を必要とするのが現状である。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

20

本発明のパチスロ絵柄記憶リングを使用することにより、これまで遊技場において多額の金銭を必要としていた前兆絵柄の記憶を、暇なときに、何時でも、どこでも、手元で記憶できる様にして金銭的負担を大幅に少なくなるようにすること。又、多種多用の機種に対して、一機種だけでも困難だった絵柄記憶を、手回しリング、又は、リング上のシール交換のみで短時間で記憶することが本発明の解決しようとする課題である。

【0004】

【課題を解決するための手段】

本発明は、プラスチック等弾力のある材料を使用し、図1のように、リング軸の1、及び、それぞれ独立した手回しできる3個のリング、2と3と4、並びに、絵柄記憶枠の5からなり、3個のリングをそれぞれ手回しにより回転させながら絵柄記憶枠内の絵柄を記憶していくことで課題を解決しようとするものである。

30

【0005】

【発明の実施の形態】

以下、添付図面に基づき本発明について説明する。本発明は図1に示すように、リング軸（1）、交換可能な3個の手回しリング（2と3と4）、及び、絵柄記憶枠（5）からなる。3個の手回しリングの外周にはパチスロの絵柄配列図を描くか、又は、図2のようにパチスロの絵柄配列図シール（8）を貼り付ける、又、リングは図3のように一か所切断面（10）が有るためリング自体が切断面を挟むようにバネの役を兼ねている、又、内側切断面に接した片側部分が僅かに丸みのある突起状（9）になっているため、リングがリング軸（1）をはさんだときリング軸の溝（7）に止まりながら回転できるようになっている。絵柄を記憶するときはリング軸（1）にはめ込んだそれぞれのリングを手回ししながら絵柄記憶枠（5）内の絵柄を順次記憶していくのである。

40

以上、添付図面に示されたパチスロ絵柄記憶リングは本発明を具体化した例であって、本発明の内容はこれらに限定されるものでないことはいうまでもない。

【0006】

【発明の効果】

従来の方法では非常に困難だったパチスロの前兆絵柄の記憶研究を本発明のパチスロ絵柄記憶リングはパチスロのすべての機種に対し極めて迅速に、且つ多額の金銭を必要とせず絵柄の記憶研究ができるものである。

【図面の簡単な説明】

50

【図 1】 本発明の分割斜視図

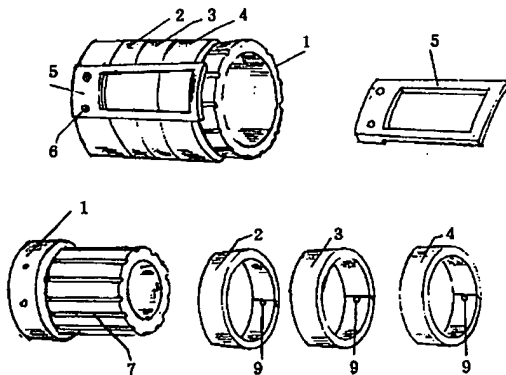
【図 2】 本発明のリングとシールの斜視図

【図 3】 本発明のリングの断面図

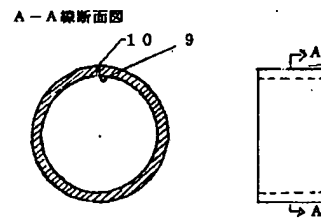
【符号の説明】

- | | |
|----------|-------------|
| 1 はリング軸 | 6 はトメネジ |
| 2 は左リング | 7 はリング軸の溝 |
| 3 は中リング | 8 はシール |
| 4 は右リング | 9 はリングの突起 |
| 5 は絵柄記憶枠 | 10 はリングの切断面 |

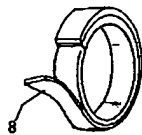
【図 1】



【図 3】



【図 2】



DERWENT-ACC-NO: 2004-087134

DERWENT-WEEK: 200409

COPYRIGHT 1999 DERWENT INFORMATION LTD

TITLE: Pattern memory ring of slot machine, includes pattern formation rings which are arranged in order, when pattern is stored in memory frame

PRIORITY-DATA: 2002JP-0206244 (June 10, 2002)

PATENT-FAMILY:

PUB-NO	PUB-DATE	LANGUAGE	PAGES
MAIN-IPC			
JP 2004013148 A	January 15, 2004	N/A	003
G09B 019/22			

INT-CL (IPC): A63F005/04, G09B001/20 , G09B019/00 , G09B019/22

ABSTRACTED-PUB-NO: JP2004013148A

BASIC-ABSTRACT:

NOVELTY - The pattern formation rings (2-4) inserted in a ring shaft (1), are arranged in order when the pattern is stored in a pattern memory frame.

USE - Pattern memory ring of slot machine.

ADVANTAGE - Enables to easily and quickly store and study the difficult pattern of slot machine.

DESCRIPTION OF DRAWING(S) - The figure shows a perspective view of the pattern memory ring.

ring shaft 1

pattern formation rings 2-4

memory frame 5

----- KWIC -----

Basic Abstract Text - ABTX (1):

NOVELTY - The pattern formation rings (2-4) inserted in a ring shaft (1), are arranged in order when the pattern is stored in a pattern memory frame.

Basic Abstract Text - ABTX (2):

USE - Pattern memory ring of slot machine.

Basic Abstract Text - ABTX (3):

ADVANTAGE - Enables to easily and quickly store and study the difficult pattern of slot machine.

Basic Abstract Text - ABTX (5):
ring shaft 1

Title - TIX (1):

**Pattern memory ring of slot machine, includes pattern formation
rings which
are arranged in order, when pattern is stored in memory frame**

Standard Title Terms - TTX (1):

**PATTERN MEMORY RING SLOT MACHINE PATTERN FORMATION
RING ARRANGE ORDER
PATTERN STORAGE MEMORY FRAME**